

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Multimedia Interaktif	12
2.1.1 Pengertian Multimedia	12
2.1.2 Pengertian Interaktif.....	13
2.1.3 Pengertian Multimedia Interaktif	13
2.1.4 Elemen Multimedia Interaktif	15
2.1.5 Model-model Interaktif	17
2.1.6 Kelebihan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	19
2.2 Animasi	19
2.2.1 Prinsip Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Menggunakan Multimedia	24
2.2.2 Dua Belas Prinsip Dasar Animasi	27
2.3 Belajar Mandiri	30
2.3.1 Pengertian Belajar Mandiri	30

2.3.2 Ciri-ciri Belajar Mandiri	33
2.4 Kemampuan Kognitif.....	35
2.5 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	42
2.6 Mata Pelajaran Administrasi Server	44
2.7 Adobe After Effects	48
2.7.1 Membuat Proyek dan Mengimpor Berkas	49
2.7.2 Membuat Komposisi dan Mengatur Layer	51
2.7.3 Menambah Efek dan Mengubah Properti Layer	52
2.7.4 Meninjau Hasil Kerja	53
2.7.5 Rendering Hasil Kerja menjadi Sebuah Video	53
2.8 Adobe Character Animator	54
2.8.1 Pengertian Adobe Character Animator	54
2.8.2 Fitur-fitur baru di Adobe Character Animator	54
2.9 Adobe Flash	55
2.9.1 Pengertian Adobe Flash CS 6	55
2.9.2 Istilah-istilah dalam Adobe Flash CS 6.....	60
2.9.3 Fitur-fitur baru di Adobe Flash CS 6	61
2.10 Model Pembelajaran <i>Just In Time Teaching</i>	64
BAB III METODE PENELITIAN.....	67
3.1 Metode Pengembangan Multimedia	67
3.1.1 Tahap Analisis.....	70
3.1.2 Tahap Desain.....	71
3.1.3 Tahap Pengembangan	71
3.1.4 Tahap Implementasi	72
3.1.5 Tahap Penilaian.....	73
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	73
3.3 Desain Penelitian.....	74
3.4 Instrumen Penelitian.....	74
3.4.1 Angket.....	74
3.4.2 Wawancara.....	75
3.4.3 Instrumen Tes.....	75
3.4.4 Instrumen Validasi Ahli	75
3.4.5 Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia	81
3.4.6 Instrumen Peningkatan Pemahaman	83
3.5 Pengolahan dan Analisis Data.....	83

3.5.1 Analisis Data Studi Pendahuluan	83
3.5.2 Data Instrumen Tes	84
3.5.3 Analisis Data Instrumen	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
4.1 Hasil Penelitian	83
4.1.1 Tahap Analisis.....	83
4.1.2 Tahap Desain.....	88
4.1.3 Tahap Pengembangan	96
4.1.4 Tahap Implementasi	114
4.1.5 Tahap Penilaian.....	118
4.2 Pembahasan.....	125
4.2.1 Tahap Persiapan Penelitian	125
4.2.2 Tahap Uji Coba Instrumen	132
4.2.3 Tahap Pelaksanaan Penelitian	134
4.2.4 Tahap Pengolahan dan Analisis	135
4.3 Kelebihan, Kekurangan, Kendala dan Rekomendasi Penelitian.....	138
4.3.1 Kelebihan	138
4.3.2 Kekurangan	138
4.3.3 Kendala	139
4.3.4 Rekomendasi Penelitian	139
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Rekomendasi	141
DAFTAR PUSTAKA	143

Shella Putri Renjanim, 2018

***RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu